

MARTIN

2308

CONTROLLER

Nederlandse handleiding

Versie : 1.1

**Copyright : Fairlight B.V.
Nijverheidstraat 48
6681 LN Bemmelen**

Inhoud handleiding 2308-controller

2.0	Inleiding.....	2
	Versie 2.x :.....	2
	Versie 3.x :.....	2
2.1	De structuur van het programmeergedeelte van de controller :.....	2
2.2	De voorkant van de controller.....	2
2.3	Het instellen van een produkt op een kanaal.....	3
3.0	Het besturen van produkten met de 2308 controller.....	5
4.0	Het maken/programmeren van een lichtshow.....	8
4.1	Inleiding.....	8
4.2	Het maken van een sequence.....	8
4.2.1	Het verwijderen van een sequence.....	9
4.2.2	Het bepalen van de snelheid van een sequence.....	9
4.2.3	Tips bij het programmeren van de controller.....	9
4.3	Het maken van een show.....	10
4.3.1	Het toevoegen van sequences in een show.....	11
4.3.2	Het verwijderen van een sequence uit een show.....	11
4.3.3	Het verwijderen van een show.....	11
5.0	Het uitvoeren van een lichtshow.....	11
5.1	Het uitvoeren van een sequence.....	11
5.2	Het uitvoeren van een show.....	12
5.3	Het triggeren.....	12
5.3.1	Het handmatig triggeren (Manual Trig).....	12
5.3.2	Het automatisch triggeren (Auto trig).....	12
5.3.3	Het triggeren op de maat van de muziek (Music Trig).....	13
5.4	Het gebruik van scans als volgspot.....	13
5.5	De 'Frozen Mode'.....	13
5.6	De 'On-Line' functie.....	14
6.0	Speciale functies.....	14
6.1	Inleiding.....	14
6.2	De Factory setting.....	14
6.3De Initialisatie	15
6.4Het beveiligen van het geheugen	15
6.5	Het overbrengen van informatie van controller naar controller.....	15
7.0	Display meldingen.....	17
7.1	Status informatie.....	17
7.2	Foutmeldingen.....	18
7.3	Dip-switch instellingen.....	19

2.0 Inleiding

Met de 2308 controller is het mogelijk om diverse Martin producten te besturen, afhankelijk van de software versie (2.x of 3.x) kunt u de volgende producten besturen:

Versie 2.x:

Roboscan 1004, 1016, 805, pro-218, pro-812.
Robocolor MSD-200, Color 1, Color 2.
Centrepiece, Robozap ENH/MSR, 516 dimmercontroller.

Versie 3.x:

Roboscan 1004, 805, pro-812, pro-218, pro-518.
Robocolor 2, Robocolor Pro-400.

Let op! : het is niet mogelijk om een andere productsamenstelling te maken!

De controller heeft de volgende geheugenmogelijkheden:

- 99 verschillende scenes in een sequence.
- 99 verschillende sequences.
- 255 sequences in een show.
- 255 loops per sequence in een show.
- 10 verschillende shows.

Omdat het geheugen niet groot genoeg is zal het niet mogelijk zijn om 10 shows met 255 sequences die elk 99 scenes bevatten te kunnen programmeren. Ook is Het niet mogelijk om meer dan 611 scenes in 99 sequences te programmeren.

2.1 De structuur van het programmeerdeelte van de

controller :

- Een *show* bestaat uit één of meerdere *sequences*.
- Een *sequence* bestaat uit één of meerdere *scenes*.
- Een *scene* is de stand waarin de producten 1 tot en met 8 staan.

2.2 De voorkant van de controller.

De voorkant van de 2308-controller bestaat uit vier gedeeltes:

Het *kanaal-*, *programmeer-*, *functie-* en *besturingsgedeelte*.

Door het indrukken van een toets activeert u de desbetreffende functie.

De toetsen [\uparrow] en [\downarrow] worden automatisch herhaald als ze langer dan een halve seconde worden ingedrukt. Dit geldt ook voor de [trig] toets en de joystick. Dit gaat automatisch sneller als u de toets langer ingedrukt houdt.

Bij sommige speciale functies, zoals verwijderen, moet men twee of meerdere toetsen tegelijk indrukken.

Kanaalgedeelte : Het kanaalgedeelte bestaat uit acht druktoetsen namelijk [1] tot en met [8], waaronder een ledje zit. De kanaalnummers verwijzen naar de adresnummers van de producten. Als u dus op [1] drukt, selecteert u dus

productnummer 1.

Programmeergedeelte :

Met dit gedeelte selecteert u de verschillende bedieningsfuncties.

Functiegedeelte :Dit gedeelte wordt alleen gebruikt in de *run-sequence* en *run-show* modes.

Bedieningsgedeelte : Het bedieningsgedeelte bevat diverse toetsen en een joystick. Deze functies worden later uitgelegd.

2.3 Het instellen van een product op een kanaal.

Het instellen van een Martin-product op een kanaal (= configureren) gaat als volgt:

- 1 - Zet de 2308 controller aan.
- 2 - Nadat {robo} is gestopt met knippen, houdt u [set up] ingedrukt totdat het ledje onder kanaal 1 aangaat.
- 3 - Op het display ziet u nu een afkorting van één van de volgende producten:

{1004}	=	Roboscan 1004/1005
{Co12}	=	Robocolor 2
{C400}	=	Robocolor Pro-400
{ 812}	=	Roboscan Pro-812

{ 518 }	=	Roboscan Pro-518
{ 218 }	=	Roboscan Pro-218
{ 805 }	=	Roboscan 805
{ ZAP }	=	Robozap
{ ZAP2 }	=	Robozap MSR 1200
{ Col }	=	Robocolor 1
{ 0-10 }	=	Martin 516, 16 kanaals 0-10 volt dimmer
{ C200 }	=	Robocolor MSD-200
{ CNTR }	=	Centrepiece

4 - Kies met de pijltjestoetsen [↑] en [↓] of met de joystick het juiste product.

5 - Druk vervolgens op [enter] om het product in te stellen.

6 - Herhaal stap 4 totdat u alle acht producten hebt ingesteld.

Nadat u [enter] heeft ingedrukt bij product nummer acht, komt er [FAC] op het display te staan. Dit is een bevestiging dat de producten zijn ingesteld.

Opmerking : Als u al sequences heeft geprogrammeerd en u veranderd het product op een bepaald kanaal, is het mogelijk dat uw sequences onbruikbaar zijn geworden !

3.0 Het besturen van producten met de 2308 controller

Nadat u de producten hebt ingesteld, kunt u deze producten gaan besturen. Als eerste kiest u het product (= kanaal) dat u wilt besturen. Dit doet u door de bijbehorende schakelaar in te drukken (schakelaar 1 t/m 8 in het *channel* gedeelte). Vervolgens zijn de volgende schakelaars van toepassing (deze zijn te vinden in het '*control*' gedeelte) ;

- **shut** : Met deze schakelaar kunt u de lampen van de producten opstarten. Drukt u vervolgens deze schakelaar nog een keer in, dan gaat het licht niet echt uit maar gaat alleen de shutter voor de lamp (een shutter zijn één of twee metalen platen die voor de lamp schuiven). Wilt u echter de lamp uit hebben houdt dan deze schakelaar ± 10 seconden ingedrukt.

Verder kunt u de shut-toets gebruiken voor het maken van stroboscoop effecten. Dit kan door de shut-toets ingedrukt te houden en de joystick naar boven of naar beneden te bewegen. Op het display komt te staan : {ShuX}, waarbij X een getal is tussen 1 en 6 (1 is het snelst, 6 het langzaamst).

Met de shut-toets kunt ook de 'Stand Alone' functie in- en uitschakelen. Als u deze functie inschakelt zal het product willekeurig bewegingen gaan uitvoeren.

- **speed** : Met deze schakelaar kunt u diverse snelheden regelen:

{SPEX} = Snelheid van de spiegel, waarbij X een waarde tussen 1 en 8 is (8 is het snelst, 1 het langzaamst).

{CSPX} = Snelheid van het wisselen van de kleuren, waarbij X een waarde tussen de 1 en 8 is (8 is het snelst, 1 het langzaamst).

Bij de Roboscan Pro-518 heeft deze mogelijkheid nog een extra functie: u kunt dan namelijk ook de snelheid bepalen van het roterende kleurenwiel (zie ook **color**).

{GSPX} = Snelheid van het wisselen van de

gobo's, waarbij X een waarde tussen de 1 en 8 is (8 is het snelst, 1 het langzaamst). Bij een Roboscan pro-518 is het tevens mogelijk om de snelheid van de roterende gobo's te regelen.

{dSPX} = Snelheid van het dimmen, waarbij X een waarde tussen de 1 en 8 is (8 is het snelst, 1 het langzaamst).

{1SPX} = Snelheid van kleurenwiel 1 *
{2SPX} = Snelheid van kleurenwiel 2 *

* Geldt alleen voor Robocolor Pro-400 en de Robocolor MSD-200.

- **color** : Met deze schakelaar kunt u de kleur van de bundel veranderen. Druk op 'color' en op het display verschijnt {CoXX}. XX is een waarde die afhankelijk is van het product. Door de joystick op en neer te bewegen verandert u de kleur van de bundel.

Heeft u echter een product met twee kleurenwielen (bijvoorbeeld de Robocolor 400), dan verschijnt er op het display {1CoX} of {2CoX}, u kunt dan met behulp van de pijltjestoetsen [↑] of [↓] wisselen tussen de kleurenwielen 1 en 2, met de joystick bepaald u vervolgens weer de kleur.

Dan is er tenslotte nog de mogelijkheid om bij een Roboscan Pro-518 het kleurenwiel links of rechtsom te laten bewegen. Dit kan door op 'color' te drukken en de joystick naar links of rechts te bewegen. De snelheid hiervan kan men weer regelen door 'speed' (zie verder **speed**).

- **gobo** : Met deze schakelaar kunt u de lichtbundel een andere vorm geven (= gobo). Druk op 'gobo' en op het display verschijnt {GoXX}. XX is een waarde afhankelijk van het product. Door de joystick op en neer te bewegen verandert u de vorm van de lichtbundel.
Bij een Robocolor Pro-518 is er een mogelijkheid voor het laten roteren van de gobo's. Dit kan worden verkregen door op 'gobo' te drukken en de joystick respectievelijk links- of rechtsom te laten bewegen.

- **dimmer:** Met deze schakelaar kunt u de gehele bundel dimmen van 0% tot 100%. Druk op 'dimmer' en op het display verschijnt {d XX}. XX is een waarde tussen 0 en 31, waarbij bij 0 de bundel nog volledig zichtbaar is en bij 31 de bundel 100% is gedimd.

- **iris :** Met deze schakelaar kunt u de bundel een bepaald effect meegeven (alleen voor de Roboscan Pro-518). Druk op 'iris' en op het display verschijnt {EF_X}. X is een waarde tussen de 1 en 4.
 - 1 - Open, geen effect.
 - 2 - Kleurencorrectiefilter 5500-3400 K.
 - 3 - Frost, hierdoor wordt de bundel 'vaag'
 - 4 - Prisma, één bundel wordt drie (overlappende) bundels.

4.0 **Het maken/programmeren van een lichtshow**

4.1 ***Inleiding***

Bij het maken van sequences en shows maken we gebruik van zogenaamde editors : een sequence editor en een show editor. Een show bestaat uit één of meerdere sequences, een sequence bestaat uit één of meerdere scenes. Een scene is een bepaalde stand van diverse producten.

4.2 ***Het maken van een sequence***

Het maken van een sequence gebeurt met behulp van de sequence editor en werkt op de volgende manier :

- Druk op {Edit seq}. Hierdoor komen we in de editor.
- Druk op {↑} of {↓} of gebruik de joystick om een sequence te selecteren.
- Druk op [Enter] om dit te bevestigen.

Er kunnen nu twee dingen gebeuren :

- 1-Men programmeert een nieuwe sequence en men begint op scene 1 van sequence X (X is de gekozen sequence). Op het display verschijnt nu het door u gekozen sequencenummer met het scenenummer ({X.01} op het display).
- of
- 2-Wanneer men een bestaande sequence heeft gekozen dan verschijnt er op het display {Pr}. Wilt u deze bestaande sequence veranderen, druk dan op [Enter] en u kunt nu de sequence veranderen.

De sequence is nu klaar om scenes te kunnen maken.

- Selecteer de producten door op {1} t/m {8} te drukken. Het bijbehorende ledje gaat branden.
 - Door middel van de joystick en de schakelaars {speed}, {color}, {gobo}, {shut}, {iris} en {dimmer} kan men het gewenste effect maken.
 - Wanneer men tevreden is drukt u op [Enter] en de controller gaat naar de volgende scene. Het nummer van de scene zal één omhoog gaan.
 - Als u klaar bent met de gehele sequence drukt u op [Edit seq]. Op het display komt te staan {SA.XX} en de sequence wordt opgeslagen.
- Indien u dat wenst, kunt u een standaard snel-

heid mee programmeren. Druk nu op [Auto]. Vervolgens drukt u *twee maal* op [Trig]. De tijd die hier tussen ligt is de snelheid waarmee de controller het programma doorloopt. Druk nu op [Edit Seq] en er verschijnt {SA.XX} op het display. De snelheid is nu opgeslagen.

4.2.1 Het verwijderen van een sequence

Als u een sequence wilt verwijderen, doet u dat op de volgende manier :

- Druk op [Edit seq].
- Druk op [↓] of [↑] (of gebruik de joystick) om de juiste sequence te vinden.
- Druk op [Enter] om de juiste sequence te selecteren. Op het display verschijnt {Pr }.
- Druk nu op [Edit seq], op het display knippert nu de tekst {dE }.
- Druk nu tegelijk op [↑] en [↓] om deze
- sequence te verwijderen, of druk op [Enter] om
- deze handeling stop te zetten.
- Op het display blijft {dE } knipperen totdat de gehele sequence is verwijderd.

4.2.2 Het bepalen van de snelheid van een sequence

Als u de snelheid van een sequence wilt veranderen gaat u als volgt te werk :

Opm. : Dit kan zowel in de 'run-sequence', 'run-show', 'edit-sequence' als de 'edit-show' mode. Dus zowel bij het maken als het uitvoeren van een sequence of show.

- Druk op [Auto].
- Druk vervolgens enkele malen op [Trigger] om de juiste snelheid te bepalen.

4.2.3 Tips bij het programmeren van de controller

Let erop dat tijdens het programmeren dat de functies die u laat uitvoeren, gelden voor alle geselecteerde producten.

Bijv.: Als u [color] indrukt en u gebruikt de joystick terwijl de producten 1,2 en 3 zijn geselecteerd, verandert de kleur van de bundel van deze producten. Andere functies zoals *pan* en *tilt* blijven dan onveranderd.

Wees dus ervan bewust dat de juiste functies bij de juiste producten horen!

4.3 **Het maken van een show**

Met de show-editor kunnen we een show maken door sequences die we gemaakt hebben, in een bepaalde volgorde te zetten. Dit gaat als volgt :

- Druk op [Edit show].
- Op het display komt te staan {ShoX}, waarbij
- X een waarde is tussen de 0 en 9. De
- controller zal automatisch de volgende (vrije) plaats aangeven voor een show.
- Druk op [↑] of [↓] om een show te selecteren.
- Wanneer alle shows al vol zijn verschijnt het nummer 0 in het display.
- Druk op [Enter] om deze show te selecteren.
- Wanneer u een nieuwe show aan het programmeren bent kunt u nu een sequence kiezen (zie volgende stap). Wanneer deze show echter al bestaat, verschijnt er in het display {Pr }.
- U kunt deze show nu herprogrammeren of verwijderen.
- Druk op [Enter], op het display verschijnt {Se.X}. X is hierbij het sequence-nummer. Als u nog geen sequences heeft geprogrammeerd, verschijnt er in het display {ShA0}.
- U kunt nu alvast sequences voorprogrammeren.
- Kies de juiste sequence door [↑], [↓] of de joystick te gebruiken.
- Druk op [Enter]
- U moet nu aangeven hoe vaak een sequence zichzelf moet herhalen, voordat de volgende sequence begint ;
- Op het display verschijnt {Lxxx}, waarbij xxx een nummer is tussen 1 en 255. Kies met [↑], [↓] of de joystick het juiste aantal.
- Druk op [Enter], op het display verschijnt {Se }. Wilt u geen sequences meer toevoegen aan de show, druk dan op [Edit show] en de show wordt in het geheugen opgeslagen. U kunt nu verder gaan met het programmeren van een show of een andere functie selecteren.

4.3.1 Het toevoegen van sequences in een show

Als u extra sequences wilt toevoegen aan een show druk dan nu op [\uparrow] of beweeg de joystick omhoog totdat er {InS} in het display verschijnt. Druk vervolgens op [Enter] om een sequence toe te voegen. Kies door middel van [\uparrow], [\downarrow] of de joystick de juiste sequence. Druk op [Enter] om deze sequence toe te voegen.

Opm.: U kunt maximaal 255 sequences in een show programmeren!!

4.3.2 Het verwijderen van een sequence uit een show

Als u een sequence wilt verwijderen uit een show, druk dan nu op [\downarrow] of beweeg de joystick omlaag totdat er {dE } op het display verschijnt. Druk vervolgens op [Enter]

Opm.: Men kan geen sequence verwijderen uit een show als dit de enigste sequence in een show is. Wilt u dit echter wel, dan moet u de gehele show verwijderen.

4.3.3 Het verwijderen van een show

Als u een show wilt verwijderen druk dan op [Edit show] en kies met [\uparrow], [\downarrow] of de joystick de te verwijderen show. Druk nu op [Enter], op het display verschijnt {Pr.01}. Druk dan nogmaals op [Edit show] en op het display verschijnt {dE }. Als u nu tegelijk op [\uparrow] en [\downarrow] drukt, wordt de show verwijderd.

5.0 Het uitvoeren van een lichtshow

5.1 Het uitvoeren van een sequence

Om een sequence te laten werken moet u het volgende doen :

- Druk op [Run seq].
- De controller zal nu automatisch de eerste zelfgeprogrammeerde sequence uitvoeren.
- Als u een andere sequence wilt, druk dan op

[↑] of [↓]. Kies de juiste sequence en druk vervolgens op [Enter].

5.2 **Het uitvoeren van een show**

Om een show te laten werken moet u het volgende doen :

- Druk op [Run show].
- Kies met [↑] of [↓] de juiste show. Wanneer er geen show is geprogrammeerd, gaat met automatisch terug naar de 'Edit-show'
- Druk op [Enter] en de show wordt uitgevoerd.

Als de laatste sequence voorbij is, begint de show automatisch weer opnieuw.

5.3 **Het triggeren**

Als men een sequence of een show uitvoert, is het nodig de controller te 'vertellen' wanneer hij van de ene naar de andere scene moet gaan. Dit noemt men *triggeren*.

Er zijn drie trigger-soorten :

Manual trig, Auto trig en Music trig.

5.3.1 **Het handmatig triggeren (Manual Trig)**

Voor het handmatig triggeren doet u het volgende :

- Druk op [Man].
Elke keer dat we nu op [Trig] drukken gaat de controller een stapje (een scene) verder in de sequence.
Wanneer [Man] is ingeschakeld heeft het voorrang boven de Auto trig en Music trig.

5.3.2 **Het automatisch triggeren (Auto trig)**

Voor het automatisch triggeren doet u het volgende :

- Druk op [Auto], de sequence zal nu doorlopen met de standaard snelheid.
- Deze snelheid kan men veranderen door tweemaal op [Trig] te drukken. De tijd die daartussen ligt is de nieuwe trigger

snelheid.

Het kan zijn dat het moeilijk is om exact te bepalen wat de triggertijd is. U kunt de triggertijd preciezer maken door middel van de joystick. Door de joystick op en neer te bewegen verandert u deze triggertijd met kleinere stapjes.

Dit is echter niet mogelijk wanneer er producten gebruikt worden als volgspot of als [level] aan is.

Als u Manual Trig heeft geselecteerd en u drukt op [Auto], dan schakelt de controller automatisch over naar de Auto Trig mode.

5.3.3 Het triggeren op de maat van de muziek (Music Trig)

Om op de maat van de muziek te kunnen triggeren hebben we een muzieksignaal nodig. Dit kan door een 6mm jackplug aan de achterkant van de controller aan te sluiten met een muzieksignaal van 775mV RMS. De bediening gaat als volgt :

- Druk op [Music]
- Druk nu op [Level] om de gevoeligheid in te stellen van de controller (level 1 t/m 20).
- Als u de juiste gevoeligheid heeft ingesteld drukt u nogmaals op [Level].

Wanneer [Auto] en [Music] beiden zijn ingeschakeld dan reageert de controller op de muziek. Valt de muziek meer als 2-3 seconden weg, dan schakelt de controller automatisch over op [Auto] totdat er weer muziek is.

5.4 Het gebruik van scans als volgspot

Het is mogelijk om scans als volgspot te gebruiken, dit gaat als volgt :

- Druk op [1] t/m [8]. *Let op : Het is alleen mogelijk om dezelfde type scans te selecteren! (Bijv. alleen Roboscan Pro-518)*
- Nu kunt u de positie, kleur, gobo etc. veranderen.

5.5 De 'Frozen Mode'

Met deze functie kunt u een product tijdelijk uitschakelen. Dit doet u door het desbetreffende kanaalnummer in te drukken

(1 t/m 8). Dit doet u net zo vaak totdat het bijbehorende ledje begint te knipperen : het product is nu tijdelijk uitgeschakeld. U kunt het product weer inschakelen door nogmaals op 1 t/m 8 te drukken.

5.6 De 'On-Line' functie

Met deze functie geeft u een zogenaamde 'black-out'. Dat wil zeggen dat alle producten geen licht meer geven (of de shutter gaat ervoor, of de lamp gaat uit). Dit doet u door op [On Line] te drukken zodat het bijbehorende ledje uitgaat.

Bijv.: Als u een Roboscan heeft en u drukt op [On Line], dan gaat de lamp uit. U heft deze functie op door nogmaals op [On Line] te drukken.

6.0 Speciale functies

6.1 Inleiding

Naast de mogelijkheden van programmeren en uitvoeren, heeft de 2308 controller nog een aantal (belangrijke) functies, zoals :

- De Factory setting.
- De Initialisatie.
- Het beveiligen van het geheugen.
- Het overbrengen van informatie van controller naar controller.

6.2 De Factory setting

Deze functie wordt gebruikt als u per ongeluk informatie heeft beschadigd en/of gewist, die nodig is bij het opstarten van de controller.

- Men schakelt de controller uit en na enkele seconden weer aan.
- Als het versie-nummer gestopt is met knipperen, drukt u op [Set Up]. Op het display verschijnt nu {FAC_} en de controller werkt weer normaal.

6.3 De Initialisatie

Met deze functie kunt u in één keer het gehele geheugen leeghalen.

Let op: Alle shows en sequences worden verwijderd !!

- Men schakelt de controller uit en na enkele seconden weer aan.
- Als het versie-nummer gestopt is met knipperen, drukt u tegelijk op [Level], [On Line] en [Set Up].
- Op het display verschijnt nu {_In_}.
- Druk nu op [Enter] om dit te bevestigen, of schakel de controller uit om te annuleren.

6.4 Het beveiligen van het geheugen

Wanneer u niet wilt dat onbevoegden uw programma's veranderen of verwijderen, kunt u de jumper, die op de printplaat zit, verwijderen. Bij deze jumper staat *SEQ STORE ENABLE*. (Een jumper is een verbinding tussen 2 pennen door middel van een draadbrug)

6.5 Het overbrengen van informatie van controller

naar controller.

Om informatie te kunnen overbrengen van controller naar controller, moeten de controllers aan de volgende eisen voldoen :

- Ze moeten minstens software versie 2.0 hebben. Ze moeten hetzelfde geheugen geïnstalleerd hebben (bijvoorbeeld beide 611 scenes).

Let op : Alle oude informatie in de doel-controller zal worden verwijderd !!

Haal tijdens de overdracht nooit de XLR-kabel er uit, dit kan namelijk beide controllers beschadigen !!

Het kopiëren gaat dan als volgt :

- Verbind de beide controllers door middel van een XLR-kabeltje. De *male*-plug gaat in de *bron*-controller. De *female*-plug gaat in de *doel*-controller.

- Zet de *doel*-controller aan en houd de joystick naar beneden totdat er op het display verschijnt {do00} (=download mode).
- Zet de *bron*-controller aan en houd de joystick naar boven totdat er op het display verschijnt {up--} (=upload mode).
- De informatie wordt nu automatisch overgezet.

Tijdens de overdracht verschijnt er op de displays respectievelijk {UpXX} en {doXX}, waarbij XX de teller is. Als de overdracht klaar is, verschijnt er op beide displays {----}

- Zet nu beide controllers uit, verwijder het XLR-kabeltje en beide controllers zijn weer klaar voor gebruik.

7.0 Display meldingen

7.1 Status informatie

In	Initialisatie, het complete geheugen wordt leeggemaakt.
FAC_	Factory setting, herstellen van het geheugen.
ShoX	Show die men wil maken of verwijderen. X is een nummer tussen 0 en 9.
ShXX	Show die uitgevoerd wordt, XX is het nummer van de sequence.
Pr	Een bestaande sequence of show die gemaakt of verwijderd wordt.
dE	Delete. Display knippert : een show of sequence wordt verwijderd.
SA	Een sequence of show wordt in het geheugen opgeslagen.
LEXX	Music trig level. XX is een nummer tussen 1 en 20.
SEUP	Setup is opgeslagen, nu kunt u naar (Run seq) of (Run show).
ShuX	Shutter-schakelaar is ingedrukt, X is de knipper-snelheid.
On	Shutter-schakelaar is ingedrukt.
Off	Shutter-schakelaar is ingedrukt.
SPEX	Speed-schakelaar is ingedrukt, X is de snelheid.
YSPX	Speed-schakelaar is ingedrukt, X is de snelheid, Y is afhankelijk van het product.
COLX	Color-key is ingedrukt, X is het kleurnummer.
YCoX	Color-key is ingedrukt, X is het kleurnummer, Y is afhankelijk van het product.
d XX	Dimmerniveau, XX is een waarde tussen 0% en 100%

7.2

Foutmeldingen

Err0	Fatale fout, het RAM-circuit is defect, neem contact op met uw dealer.
Err1	Geheugen is vol, er kan geen informatie meer worden opgeslagen.
Err2	Programmeergeheugen is defect, neem contact op met uw dealer.
Err3	Geheugensamenstelling is fout, controleer uw programma's. Blijft de fout, neem dan contact op met uw dealer.
Err4	Er is meer geheugen toegevoegd. Shows worden verwijderd. Bevestig dit door op [Enter] te drukken.
Err5	Deze melding verschijnt als u uw software heeft upgedate naar versie 1.5 vanuit een oudere versie. Deze melding verschijnt alleen de eerste keer. Druk op [Enter] om verder te gaan. Als deze melding op een ander moment verschijnt dan is het hele geheugen leeggehaald. Alle scenes, sequences en shows zijn verwijderd.
Err6	Geheugen is vol, er kunnen geen shows meer worden opgeslagen.
Err7	Geheugen is vol, er kunnen geen scenes of shows meer worden opgeslagen.
Err8	Het maximale aantal van 99 sequences is al geprogrammeerd.
Err9	Informatie over sequences in het geheugen is beschadigd. U moet de controller opnieuw initialiseren. Als deze fout niet wordt verholpen, neem dan contact op met uw dealer.
ErrA	<i>Bij informatie overdracht:</i> Verkeerde geheugen grootte. U kunt alleen geheugen overdragen als beide geheugens even groot zijn.
ErrB	<i>Bij informatie overdracht:</i> Synchronisatie fout. Ontvangen informatie loopt niet gelijk. Overdracht afgebroken. De verzonden informatie is waarschijnlijk verkeerd. Controleer de verbindingen en probeer het opnieuw.
ErrC	<i>Bij informatie overdracht:</i> Geheugen is beveiligd. U kunt geen informatie overdragen als de doel-controller is beveiligd.

7.3 Dip-switch instellingen

Adres-instellingen voor Martin-produkten			
Product :	Dip-switch :	Product :	Dip-switch :
1	1	17	1,5
2	2	18	2,5
3	1,2	19	1,2,5
4	3	20	3,5
5	1,3	21	1,3,5
6	2,3	22	2,3,5
7	1,2,3	23	1,2,3,5
8	4	24	4,5
9	1,4	25	1,4,5
10	2,4	26	2,4,5
11	1,2,4	27	1,2,4,5
12	3,4	28	3,4,5
13	1,3,4	29	1,3,4,5
14	2,3,4	30	2,3,4,5
15	1,2,3,4	31	1,2,3,4,5
16	5	32	6

Sequence-instellingen voor Martin-producten	
Omschrijving :	Dip-switches :
Test	Alle switches op 'Off'
Demo 1	2,6
Demo 1 + Music Trig	1,2,6
Demo 2	3,6
Demo 2 + Music Trig	1,3,6
Demo willekeurig met wijde hoek	2,3,6
Demo willekeurig met wijde hoek en Music Trig	1,2,3,6
Demo willekeurig met kleine hoek	4,6
Demo willekeurig met kleine hoek en Music Trig	1,4,6